

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini disajikan uraian sebagai landasan awal penelitian yang mencakup (a) konteks penelitian, (b) fokus dan pertanyaan penelitian, (c) tujuan penelitian, (d) kegunaan penelitian, serta (e) penegasan istilah. Keseluruhan aspek tersebut dijabarkan sebagai berikut.

A. Konteks Penelitian

Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pembelajaran tradisional menjadi lebih interaktif dan berbasis teknologi.¹ Di era Kurikulum Merdeka, guru dituntut menjadi fasilitator yang menciptakan pengalaman belajar aktif, interaktif, dan bermakna. Salah satu strategi yang semakin populer adalah asesmen formatif berbasis digital yang memantau dan memperbaiki proses belajar peserta didik secara berkelanjutan. Penilaian semacam ini tidak hanya mengevaluasi hasil akhir, tetapi juga mendukung keterlibatan peserta didik dalam setiap tahapan pembelajaran. Penelitian oleh Akbar dkk. menunjukkan bahwa asesmen formatif efektif meningkatkan pemahaman peserta didik melalui umpan balik langsung yang spesifik sehingga peserta didik dapat segera memperbaiki pemahaman dan keterampilan

¹ Neti Saekoko et al., "Peran Evaluasi Formatif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital," *Jurnal Ilmiah Literasi Indonesia* 1, no. 2 (2025): 336–350.

Asesmen formatif memiliki peran esensial dalam membangun keterlibatan peserta didik dan meningkatkan capaian pembelajaran. Unay dan Beceren menjelaskan bahwa asesmen formatif yang dilakukan secara sistematis dapat mendorong partisipasi peserta didik serta memberi gambaran kepada guru mengenai sejauh mana materi telah dipahami.² Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi puisi, asesmen formatif memegang peranan penting karena mata pelajaran puisi tidak hanya menuntut penguasaan pengetahuan faktual, tetapi juga pemahaman bertahap terhadap unsur pembangun, makna, serta nilai estetika yang terkandung di dalamnya. Guru tidak dapat hanya mengandalkan evaluasi sumatif karena penilaian tersebut cenderung berfokus pada produk belajar dan kurang mampu menggambarkan proses berpikir serta perkembangan pemahaman peserta didik terhadap puisi. Selain itu, pembelajaran puisi erat kaitannya dengan keterampilan berbahasa, terutama keterampilan menyimak dan membaca sebagai dasar dalam memahami isi dan makna puisi secara utuh. Oleh karena itu, asesmen formatif perlu dikembangkan secara inovatif agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik generasi digital saat ini. Namun demikian, penerapan asesmen formatif di sekolah masih menghadapi sejumlah kendala. Banyak guru yang masih bergantung pada metode tradisional seperti ulangan tertulis dan tugas konvensional sehingga asesmen terasa kurang menarik dan cenderung membosankan bagi peserta didik.

Dalam pembelajaran puisi, kondisi ini menyebabkan proses pemahaman peserta didik terhadap makna dan interpretasi puisi belum terpantau secara

² Sedat Beceren Gülin Unay, "The Efficacy Of a Digital Gamified Assessment Tool In Teaching English to Young Learning," *IJLER: International Journal of Language and Education Research* 7, no. 1 (2025): 75–96.

optimal. Keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi serta minimnya pelatihan guru juga menjadi hambatan tersendiri. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses evaluasi, padahal asesmen seharusnya mendorong peserta didik untuk belajar lebih aktif dan reflektif. Penelitian Kusumawati dkk., bahkan menyatakan bahwa masih minimnya perhatian pada asesmen proses dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, menunjukkan perlunya pengembangan asesmen yang lebih inovatif.³

Sebagai respons terhadap tantangan tersebut, inovasi pendidikan mulai mengarah pada pemanfaatan teknologi digital yang terintegrasi dengan prinsip gamifikasi. Gamifikasi merujuk pada penggunaan elemen permainan dalam konteks *non-game*, termasuk pendidikan dengan tujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik.⁴ Konsep ini terbukti efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran. Dalam konteks asesmen, gamifikasi dapat mengubah kegiatan evaluasi yang biasanya dianggap menegangkan menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Hal ini menjadi relevan dalam pembelajaran puisi yang sering dipersepsikan sulit dan abstrak oleh peserta didik. Pendekatan ini juga memungkinkan keterlibatan peserta didik secara lebih aktif dalam kegiatan membaca dan menyimak melalui aktivitas yang interaktif. Penelitian Suparmini et al. menegaskan bahwa model asesmen berbasis gamifikasi

³ Endah Tri Kusumawati, Imam Safi'i, and Ade Hikmat, "Asesmen Formatif Berbasis Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Analisis Bibliometrik," *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia* 10, no. 1 (2025): 104–114.

⁴ Komang Suparmini, I Gede Suwindia, and I Made Ari Winangun, "Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Digital," *Education and Social Sciences Review* 5, no. 2 (2024): 145–148.

mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif sekaligus kolaboratif sehingga peserta didik lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran.⁵

Salah satu platform digital berbasis gamifikasi yang kini populer adalah *Zep Quiz*, sebuah aplikasi yang memungkinkan guru menyusun kuis interaktif dengan fitur kompetisi, papan peringkat, dan eliminasi.⁶ Platform ini menawarkan pengalaman belajar yang dinamis karena menyediakan umpan balik *real-time* dan analitik hasil yang dapat dipantau langsung. Bagi guru, fitur tersebut sangat bermanfaat untuk memantau perkembangan peserta didik, sementara bagi peserta didik, tampilan visual yang menarik mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar. Sebagai contoh, Husen & Wulandari menemukan bahwa penggunaan *Zep Quiz* secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik, menjadikannya sebagai sumber belajar inovatif yang sejalan dengan ciri pendidikan abad XXI.⁷ Temuan Julia dkk. juga menunjukkan bahwa *Zep Quiz* terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn. Dalam pembelajaran puisi, *Zep Quiz* memiliki potensi besar sebagai alat evaluasi yang mampu menilai berbagai aspek kompetensi peserta didik secara komprehensif, tidak hanya pada ranah pengetahuan, tetapi juga pemahaman dan keterampilan. Pemanfaatan *Zep Quiz* menjadikan kegiatan evaluasi lebih interaktif dan relevan dengan gaya belajar generasi digital. Dalam penelitian ini, penggunaan

⁵ Ibid.,3

⁶ Citra Adinda and Emil El Faisal, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX. 7 Melalui Model Pembelajaran TGT Melalui Aplikasi *Zep Quiz*," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025): 268–276.

⁷ Fitria Afifah Husen and Fitria Wulandari, "Pengaruh Media Game Edukasi *Zep Quiz* Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Di Sekolah Dasar Pada Materi Perubahan Wujud Benda," *Jurnal Pendidikan MIPA* 15, no. 3 (2025): 940–947.

Zep Quiz diarahkan sebagai media asesmen yang mendukung pembelajaran puisi, khususnya dalam aktivitas yang melibatkan keterampilan menyimak dan membaca peserta didik. Penerapan asesmen formatif berbasis *Zep Quiz* tidak hanya berfungsi untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi puisi, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi belajar, keberanian berpendapat, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Adinda dkk. melaporkan bahwa penggunaan *Zep Quiz* dalam model pembelajaran kooperatif (TGT) berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik, terbukti dari peningkatan persentase keterlibatan pada setiap siklus pembelajaran.⁸ Dengan demikian, pemanfaatan *Zep Quiz* dinilai efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik meskipun sebagian besar riset sebelumnya lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran eksakta.

Dalam penelitian sebelumnya, penggunaan asesmen berbasis *Zep Quiz* lebih banyak menggali keefektifan gamifikasi pada mata pelajaran eksakta seperti IPA dan Matematika, sementara kajian pada aspek literasi dan sastra khususnya pembelajaran puisi masih sangat terbatas. Padahal, pembelajaran puisi di kelas XI SMA memiliki tingkat kompleksitas yang cukup tinggi karena menuntut kemampuan berpikir kritis, interpretatif, dan komunikatif. Kemampuan tersebut pada dasarnya tidak terlepas dari keterampilan menyimak dan membaca yang menjadi fondasi dalam memahami teks sastra. Penelitian Kusumawati dkk. menunjukkan bahwa belum ada kajian khusus mengenai asesmen formatif berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa

⁸ Adinda and El Faisal, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX. 7 Melalui Model Pembelajaran TGT Melalui Aplikasi *Zep Quiz*."

Indonesia, sehingga topik ini menjadi peluang penting untuk dikaji lebih lanjut.⁹ Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan menerapkan asesmen formatif berbasis *Zep Quiz* di kelas XI SMA/Sederajat.

Implementasi *Zep Quiz* untuk Asesmen Formatif dalam Pembelajaran Puisi Kelas XI SMA/Sederajat merupakan langkah inovatif yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui media digital yang interaktif. Penerapan *Zep Quiz* memungkinkan guru memberikan evaluasi secara *real time* sekaligus menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menegangkan bagi peserta didik. Melalui integrasi asesmen ini, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada capaian akhir, tetapi juga pada proses penguatan pemahaman konsep secara berkelanjutan. Implementasi ini juga diarahkan untuk mendukung aktivitas belajar peserta didik yang melibatkan keterampilan menyimak dan membaca dalam memahami puisi. Selain itu, *Zep Quiz* memberikan ruang bagi guru untuk menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kebutuhan peserta didik sehingga asesmen benar-benar bersifat adaptif. Dengan demikian, implementasi asesmen formatif berbasis *Zep Quiz* mampu mengoptimalkan fungsi evaluasi sebagai sarana pembelajaran sekaligus motivasi belajar peserta didik.

B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka fokus dan pertanyaan penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut.

⁹ Kusumawati, Safi'i, and Hikmat, "Asesmen Formatif Berbasis Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Analisis Bibliometrik."

1. Bagaimana tahap perencanaan asesmen formatif berbasis platform *Zep Quiz* dalam pembelajaran puisi kelas XI SMA/Sederajat?
2. Bagaimana tahap pelaksanaan asesmen formatif berbasis platform *Zep Quiz* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas XI SMA/Sederajat?
3. Apa kelebihan dan kekurangan penggunaan asesmen formatif berbasis platform *Zep Quiz* dalam pembelajaran puisi kelas XI SMA/Sederajat?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus dan pertanyaan penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan tahap perencanaan asesmen formatif berbasis platform *Zep Quiz* dalam pembelajaran puisi kelas XI SMA/Sederajat.
2. Menjelaskan tahap pelaksanaan asesmen formatif berbasis platform *Zep Quiz* dalam pembelajaran puisi kelas XI SMA/Sederajat.
3. Mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan penggunaan asesmen formatif berbasis platform *Zep Quiz* dalam pembelajaran puisi kelas XI SMA/Sederajat.

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian ilmiah dalam bidang evaluasi pembelajaran, khususnya terkait implementasi asesmen formatif berbasis gamifikasi digital. Hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang strategi asesmen inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sekaligus

menjadi rujukan bagi pengembangan model evaluasi yang lebih interaktif, kontekstual, dan relevan dengan karakteristik peserta didik abad XXI.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menantang, dan interaktif melalui asesmen formatif berbasis platform *Zep Quiz*. Dengan demikian, peserta didik dapat termotivasi untuk berpartisipasi aktif, meningkatkan konsentrasi, serta memperdalam pemahaman terhadap materi pembelajaran puisi.

b. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif dalam pelaksanaan asesmen formatif yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital. Melalui penggunaan *Zep Quiz*, guru memperoleh gambaran proses belajar peserta didik secara lebih komprehensif dan real-time, sehingga dapat memberikan umpan balik yang lebih tepat sasaran dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Manfaat bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan atau dasar dalam mengembangkan penelitian lebih lanjut terkait penerapan asesmen formatif berbasis gamifikasi dan platform digital lain dalam pembelajaran puisi maupun mata pelajaran lainnya.

E. Penegasan Istilah

1. Asesmen Formatif

Asesmen formatif merupakan proses evaluasi yang dilakukan selama proses pembelajaran dengan tujuan memberikan umpan balik bagi pendidik dan peserta didik agar terjadi perbaikan dalam pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, asesmen formatif sangat penting untuk memantau perkembangan kemampuan literasi peserta didik dan meningkatkan keefektifan pengajaran guru.¹⁰ Asesmen ini bersifat berkelanjutan dan lebih menekankan pada proses dibanding hasil akhir.

2. *Zep Quiz*

Zep Quiz adalah salah satu platform evaluasi digital berbasis kuis yang bersifat interaktif dan dilengkapi elemen permainan (seperti poin, papan skor, dan batas waktu). Meskipun belum banyak dibahas secara eksplisit dalam literatur ilmiah, platform ini memiliki karakteristik gamifikasi yang dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses asesmen pembelajaran. Penggunaan *Zep Quiz* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memungkinkan peserta didik mengerjakan soal evaluatif dengan pendekatan menyenangkan dan kompetitif.

3. Pembelajaran Puisi

Pembelajaran puisi dipahami sebagai proses belajar dalam ranah sastra yang mendorong ekspresi pikiran, perasaan, dan pengalaman

¹⁰ Moh. Saleh, Faishal Akbar, "Analisis Asesmen Formatif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Kelas Atas."

melalui permainan kata-kata penuh makna dan keindahan.¹¹ Dalam konteks ini peserta didik tidak hanya melatih kemampuan berbahasa tetapi juga mengembangkan kreativitas dan ekspresi emosional mereka. Sebagai media literasi kreatif, puisi memberi ruang bagi pengembangan imajinasi dan kepekaan terhadap keindahan bahasa sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran sastra membentuk sensitivitas estetika sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

¹¹ Zulyadaini, "Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas VIII-1 MTS Negeri 2 Bungo Melalui Model Pembelajaran Menulis Terbimbing Strategi Inventaris Diksi," *Continuous Education: Journal of Science and Research* 3, no. 3 (2022): 48–57.